

Technická univerzita v Liberci

Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická

Katedra: Filosofie

Studijní program: Filosofie

Studijní program: Filosofie humanitních věd
(kombinace)

SYMBOLY V EPOSU O GILGAMEŠOVI

SYMBOLS IN THE EPIC OF GILGAMESH

Bakalářská práce: 10-FP-KFL-0043

Autor:

Adéla Nováková

Podpis:

.....

Adresa:

Raisova 10

460 00, Liberec 1

Vedoucí práce: doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.

Konzultant: doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.

Počet

Stran	Slov	obrázků	tabulek	pramenů	Příloh
49	10771	0	6	11	1 CD

V Liberci dne: 20. 7. 2010

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ

Katedra filosofie

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(pro bakalářský studijní program)

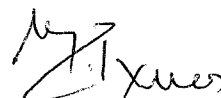
pro (kandidát): Adéla Nováková
adresa: Raisova 10, Liberec 1, 46001
studijní obor (kombinace): Filosofie humanitních věd
Název BP: **Symbols in the Epic of Gilgamesh**
Název BP v angličtině: **Symbols in the Epic of Gilgamesh**
Vedoucí práce: Doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.
Konzultant:
Termín odevzdání: 30.4. 2010

Poznámka: Podmínky pro zadání práce jsou k nahlédnutí na katedrách. Katedry rovněž formulují podrobnosti zadání. Zásady pro zpracování BP jsou k dispozici ve dvou verzích (stručné, resp. metodické pokyny) na katedrách a na Děkanátě Fakulty přírodovědně-humanitní a pedagogické TU v Liberci.

V Liberci dne 24. 4. 2009



děkan



vedoucí katedry

Převzal (kandidát):

ADÉLA NOVÁKOVÁ

Datum:

22. 6. 2009

Podpis:



Název BP: SYMBOLY V EPOSU O GILGAMEŠOVI

Vedoucí práce: Doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.

Cíl: Orientace v narativních útvarech mýtu

Požadavky: Pravidelné konzultace, vyhledávání zdrojů

Metody: Izolace a systemizace symbolů podle metody dané publikací: M. Exner, Struktura symbolična

Literatura: Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, Liberec, Bor, 2009, ISBN 978-80-86-807-46-1.
Frye, N., Anatomie kritiky, Brno, Host, 2003, ISBN 80-7294-078-3.
Borecký, V., Porumění symbolu, Praha, Triton, 2003, ISBN 80-7254-371-7.
Black, J., Green, A., Bohové, Démoni a symboly starověké Mezopotámie, Praha, Volvox Globator, 1999, ISBN 80-7207-266-8.
Rezek, P., Mýtus, epos a logos, Praha, Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1991, ISBN 80-85241-07-2 : 28.00.
Cassirer, E., Filosofie symbolických forem. 2, Mytické myšlení, Praha, Oikoymenh, 1996, ISBN 80-86005-11-9 : 218.00.

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce a konzultantem.

V Liberci dne: 20. 7. 2010.

Adéla Nováková

Poděkování:

Děkuji všem, kteří mi pomohli tuto bakalářskou práci uskutečnit. Poděkování patří zvláště doc. PhDr. Milanu Exnerovi, Ph.D. za pomoc, vedení a přínosné konzultace, které mi poskytl při zpracování této bakalářské práce.

Symbols v Eposu o Gilgamešovi

Nováková Adéla BP – 2010 Vedoucí BP: doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.

Resumé

Hlavním cílem bakalářské práce *Symbols v Eposu o Gilgamešovi* je systematizace symbolů a následně jejich interpretace. Symbols jsou tříděny podle systému docenta Exnera. Tento systém představuje šest archetypů – Self, archetyp Matky, archetyp Otce, archetyp Dítěte, archetyp Animy, archetyp Anima. Každý z těchto archetypů má devatenáct vrstev. Symbols jsou vedeny ve frekvenčních tabulkách a také jsou pojednávány slovně. Každý archetyp má vlastní frekvenční tabulku. Úhrnná tabulka přehledně ukazuje v kterých vrstvách a v kterých archetypech se symboly vyskytují, případně nevyskytují. Tato tabulka je základem pro interpretaci.

Klíčová slova: symbol, archetyp, Self, Matka, Otec, Dítě, Animus, Anima, mýtus, nevědomí, vědomí, systematizace

Symbols in the Epic of Gilgamesh

Summary

The main object of the Bachelor Thesis “Symbols in the Epic of Gilgamesh“ is to systematize the symbols and their interpretation. The symbols are classified according to docent Exner’s system. This system introduces six archetypes- Self, Mother archetype, Father archetype, Child archetype, Anima archetype and Animus archetype. Each of these archetypes is divided into nineteen levels. Symbols are presented in a frequency chart and in addition to they are expressed and explained verbally. Each of the archetypes has its own frequency chart.

The summary chart recapitulates which levels and archetypes the symbols occur in, eventually do not occur in. This chart is the base of the interpretation.

Key words: symbol, archetype, Self, Mother, Father, Child, Anima, Animus, myth, unconscious, consciousness, sytematization

Obsah

ÚVOD	8
1 EPOS O GILGAMEŠOVI	9
2 EPOS JAKO FORMA MÝTU	9
3 ARCHETYPY	10
4 SYMBOLY	11
4.1. SYMBOLY SELF A 1	12
4.2. SYMBOLY ARCHETYPU MATKA A 2	18
4.3. SYMBOLY ARCHETYPU OTEC A 3	27
4.4. SYMBOLY ARCHETYPU DÍTĚ A 4	32
4.5. SYMBOLY ARCHETYPU ANIMA A 5	36
4.6. SYMBOLY ARCHETYPU ANIMUS A 6	40
5 INTERPRETACE	53
ZÁVĚR	55
POUŽITÁ LITERATURA	56

Úvod

Záměrem bakalářské práce *Symbody v Eposu o Gilgamešovi* je systematizovat a následně interpretovat symboly podle struktur, které podává docent Exner v knize *Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy*. Symboly systematizují podle psychoanalytické literární metody docenta Exnera. Tato metoda uspořádává symboly podle šesti archetypů. Archetypy, které zde figurují jsou Self, archetyp Matky, archetyp Otce, archetyp Dítěte, archetyp Animy a archetyp Anima. Každý jeden archetyp je strukturován do regresivní řady symbolů, která se skládá z devatenácti vrstev.

Epos o Gilgamešovi je výchozím textem, z nějž jsou izolovány jednotlivé symboly, které pak řadím k příslušným archetypům a jejich vrstvám. Je nutné definovat každou vrstvu jednotlivého archetypu. V těchto definicích uvádím příklady a zároveň přednáším symboly, které jsou v daných vrstvách zařazeny. Pořadí vrstev v tabulkách roste ze zdola, od nejhlubinnější vrstvy, až po vrstvy téměř vědomé.

Hlavní náplní práce je vytvořit tabulku symbolů o šesti sloupcích reprezentujících šest archetypů a devatenácti vrstev. Tato tabulka ukazuje celkový přehled symbolů, podle něhož lze interpretovat symboly v eposu.

Kapitole *Symbody* předchází kapitola *Epos o Gigamešovi*, kde je nastíněn vývoj eposu a kapitola *Epos jako forma mýtu*, ve které je mýtus definován.

1 Epos o Gilgamešovi

Epos o Gilgamešovi je považován za nejstarší známou skladbu svého druhu ve světové literatuře. Stáří eposu se datuje do konce třetího tisíciletí př. n. l. v podobě ústně tradovaných, předávaných zpěvů. Později byl epos zaznamenán písemnou formou v sumerštině a následně rozšířen v podobě různých verzí. V starobabylónském období dostaly zpěvy jednotnou kompozici. Dnešní podoba eposu o Gilgamešovi se sestává z mnoha fragmentů z různých míst a různých vývojových etap. Asyrštiny, chetitštiny, babylonštiny a sumerštiny.

Překlady a úpravami eposu docházelo k různým změnám, proto se mohou jednotlivé verze výrazně lišit. V sumerské verzi je Enkidu vylíčen jako sluha a Gilgamešův soupeř v hrdinských činech. Akkadská verze popisuje Enkidua jako přítele, druha rovného Gilgamešovi.

2 Epos jako forma mýtu

Čím vlastně mýtus je? Když se v dnešní době řekne slovo mýtus, většina z nás si představí báji, pohádku nebo velmi starý příběh. V přeneseném slova smyslu, když o něčem řekneme, že je to mýtus, máme na mysli, že daná věc není nebo dokonce nikdy nemohla být pravda, že se jedná o něco vymyšleného, dávno překonaného.

Co je to tedy mýtus? Mýtus je symbolický příběh, který zachycuje původní lidskou zkušenost, vnitřní zkušenost. Mythos pochází z řečtiny a znamená vyprávění, pověst. Mýtus je mimočasový, cyklicky se zpřítomňuje v rituálu. Jeho smyslem je identifikovat člověka s přírodním a společenským řádem. Každý národ má svou vlastní mytologii, ale motivy, nebo postavy, které se v nich objevují jsou si mnohdy podobné. V životě archaického člověka hraje mýtus nezastupitelnou roli. Mýtus zaznamenává určité vzorce chování. Z mýtu vzešly morální systémy a náboženství. Zkoumání mytologie se věnuje především kulturní antropologie, historie a psychologie.

Na otázku, jakou vlastně hraje mýtus roli v našem duchovním životě?, by mohl odpovědět Northrop Frye, že „*Mythos je tedy dianoia v pohybu a dianoia je Mythos v vkladu. Jedním z důvodů, proč o literární symbolice přemýšlíme z hlediska významu, je skutečnost, že prostě nemáme slovo pro pohybující se soubor obraznosti v literárním díle.*“ (str.:101) Podle Northropa Frye ztotožňuje Aristoteles pojmem *Mythos* a

mimésis praxeos, napodobení děje. *Mythos*, se podle zjednodušené úvahy, stává „druhotným napodobením děje, což neznamená, že má o dva kroky dál ke skutečnosti, ale že popisuje děje typické, a má tedy filozofičtější význam než historie. Lidské myšlení (*theroria*) je napodobováno především diskursivním psaním, vytvářejícím specifické a konkrétní výroky. *Dianoia* je pak druhotným napodobením myšlení, *mimésis logu*, a zajímá ji typické myšlení, tedy básnické obrazy, metafory, diagramy a verbální dvojznačnosti, z nichž vycházejí specifické myšlenky. Poezie je tak historičtější než filozofie, protože obsahuje básnické obrazy a typické příklady.“ (str.: 101)

Mýtus zachycuje původní lidskou zkušenost pomocí symbolického příběhu.

3 Archetypy

Slovo archetyp se skládá ze slov řeckého původu arché a typos. Arché znamená pralátka, cosi prapůvodního a typ (typos) vyjadřuje formující předlohu, vzor. Ve staré řečtině výraz *tho typos* znamenal razítko.

Teorii archetypů v analytické psychologii vytvořil C. G. Jung. Jung vychází ze své psychologické praxe, kde u člověka předpokládá určité nenázorné základní formy. Archetypy jsou nevědomé antropomorfní vzory symbolů. Archetypy mají modelovou hodnotu, nejsou tedy ukotveny v psychologickém ani terminologickém statutu.

Systém docenta Exnera představuje šest archetypů, z nichž má každý archetyp devatenáct vrstev. Tyto vrstvy jsou řazeny od nejhlubinnějších (nevědomí) až k nejméně hlubinným či zcela nehlubinným vrstvám (vědomí). Šestice archetypů je rozdělena na dvě triangu, na vnitřní a vnější. Vnitřní archetypové triangulum je tvořeno archetypem Self, archetypem Matky a archetypem Otce. Vnější archetypové triangulum tvoří archetyp Dítěte, archetyp Animy a archetyp Anima.

Motorický vývoj člověka je determinovaný na neurofyziologické úrovni v buňkách mozku a tím je určen pohybový vývoj člověka u všech ras stejně. Podobně je tomu u archetypů. Archetyp předurčuje další vývoj člověka, dává struktury, které jsou usazeny v neuronální síti v mozku. Tím je míněno jak člověk žije, jeho životní zkušenosti, podněty. U kojenců všech ras na celém světě je motorický vývoj geneticky zakotven neurofyziologickém podkladě – jsou dané jednotné vzorce pohybových

stereotypů, které jsou zakotveny v neuronální síti v daných oblastech mozku. Podobně archetypy mohou být definovány jako geneticky zakotvené.

4 Symboly

Slovo symbol pochází z řeckého symbolon, což znamená smlouva, znamení, předzvěst. Symbol je možné chápat jakožto zástupné označení. Symboly jsou určité znaky pro něco. Jak poznat co je symbolem a co je jen prostou výskytovou entitou? „Člověk má zřejmě vyvinutou citlivost pro rozpoznávání obrazných a skrytých významů řeči.“¹

Důležitým pravidlem při zkoumání symbolu je, že v první řadě je věc věcí a dále může být symbolem. Symbol lze poznat podle toho, že v textu působí cize.

Poetické symboly se ukazují jako jevy, proto je nutné zkoumat význam a podstatu těchto jevů a co tyto symboly prezentují.

Konvencionální symbol je takový symbol, který je dán konvencí například znaky písmen v abecedě jsou konvencionálním symbolem. Konvencionální symboly jsou symboly přímé s jednoznačným významem. Naproti tomu symbol hlubinný symbol je sémanticky nejednoznačný. Má totiž manifestní význam, v kterém se ukrývá latentní význam. Význam latentní roviny může být nejistý, záleží v jakém je kontextu a je třeba ho určit interpretací. Hlubinné symboly vycházejí z nevědomí. To se může odehrávat na úrovni osobního nevědomí nebo kolektivního nevědomí. Symboly kolektivního nevědomí jsou symboly univerzálními.

Docent Exner schematizuje symboly do čtyř rovin. Biologická rovina zahrnuje implicitní symboly (vizuální, audiální nebo jiné). Na psychologické úrovni se vyskytují explicitní symboly, které mohou být vizuálními, audiálními nebo jinými. Sociální rovina představuje symboly vnější, vnitřní a terciární. Textová rovina obsahuje symboly přímé a nepřímé, přenesené a nepřenesené, hlubinné a nehlubinné, osobní a univerzální. Příímým symbolem je například vesmír. Symboly nepřímé zastupují entitu, která je neuchopitelná, imaginární nebo abstraktní. Symboly v textové rovině se rozlišují na nepřenesené, například posmrtný život, a symboly přenesené, například cesta. Dále se symboly v textu dělí na nehlubinné a hlubinné. Nehlubinným symbolem může být tygr, hlubinným například tygr mající latentní význam. Dalším rozlišením symbolů v textové

¹ Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, str. 10

rovině je osobní a universální. Tyto symboly se mohou objevovat ve snech, fantaziích, v umění. Kolektivnímu symbolu je možné rozumět na základě univerzální zkušenosti. Osobní symbol vychází z individuálního nevědomí.

Hlubinnost či nehlubinnost se odvozuje od psychologické roviny, která je dána biologickou rovinou a závislá na sociální rovině. Tyto roviny se projevují v textu. Symbol tedy roste z biologicko-psychologicko-sociálně-verbálního podloží.

Epos o Gilgamešovi je universalistickým textem.

Symboly jsou řazeny do vrstev od nejhlubinnějších, nevědomých (vrstva číslo 1) až po zcela vědomé. V tabulkách jsou vrstvy se symboly řazeny způsobem tím, že dole jsou nejhlubinnější a směrem nahoru na hlubinnosti ztrácejí, blíží se vědomí.

4.1. Symboly Self A 1

Self je definováno jako souhrn tělesného a psychického já. Tento archetyp se od ostatních odlišuje. „*Jung definoval Selbst jako jednotu a celost úhrnné bytosti, v tomto smyslu je tvořeno duševní i tělesnou stránkou.*“² Toto Selbst je tvořeno nevědomou a vědomou, spíše předvědomou částí. Člověk je nevědomou částí Selbst determinován. Nevědomí je organizující psychodynamická složka Self, vědomí téměř nepřístupná (nebo jen z malé části). Předvědomá část Self je člověku otevřená, uprostřed předvědomé části je vědomé Já. „*V Selbst mají původ nejen počátky veškerého duševna, ale také všechny naše nejvznešenější ideály a cíle. Selbst myslí sebe samo vždy jako součást světa, tento svět chce být kosmos nikoli chaos.*“³ Self má zájem pobývat v řádu.

Symboly Self je možné rozdělit na vnitřní a vnější. Vnitřní symboly Self zůstávají v ose Já-Self a označují člověka jako samotný subjekt. Vnější symboly Self se odchylují od osy subjektivity a jsou promítány do vnějších objektů. Příkladem nejstarších symbolů Self jsou totemové znaky přírodních národů.

Jung zavedl označení „bytostný Stín“ Self, který představuje odštěpené obsahy Self. Tyto odštěpené obsahy, ve kterých působí inferiorní rysy osobnosti, jsou vytěsněny do nevědomí.

² Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, str.:296

³ Tamtéž, str.: 296

V Eposu o Gilgamešovi se vyskytují jen dva symboly v archetypu Self. Ve vrstvě 8 Artefakty a kulturní předměty jsou zařazeny městské hradby a ve vrstvě 15 Mytické postavy s lidskou podobou je zařazen Enkidu (stínové Self krutého Gilgameše).

Následující regresivní řada symbolů je sestavena v pořadí od nejhlubinnějších symbolů.

Vrstvy Self

1. Světlo/Tma

Self je archetypem kolektivního nevědomí. Výrazy primitivních společností, které jsou příklady kolektivního Self, značí oživující sílu. Symboly v této vrstvě jsou „světlo i tma“, „světlo v tmách“ a další tomu podobné, kde se společně vyskytuje světlo a tma v různých vztazích. V Eposu o Gilgamešovi se žádný symbol v této vrstvě nevyskytuje.

2. Oheň/Voda

Obrazy ohně a vody různě se mísících patří do této vrstvy. Jako v předešlé vrstvě jde o symboly nesoucí životadárny význam, tedy životadárnost je charakteristická pro vodu, zvláště pak vodní hlubiny. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

3. Pohybující síly/Moře

Do této vrstvy se řadí symboly jako je rozbouřené moře, v hlubinách však klidné. Je-li přítomen člověk, je člověk je jen částí celku bytí.

V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytují žádné symboly v této vrstvě.

4. Slunce/Měsíc

Spojení Slunce s měsícem je posvátným svazkem a je figurou Self. Slunce je představitelem dne a Měsíc noci. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

5. Nebe/Země

Spojení Nebe a země je posvátným svazkem a je figurou Self. Zástupkami Nebe a Země mohou být i Slunce a Měsíc (měsíc, který zachází pod zem nebo je vězněn). V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

6. Výšky/Hloubky

Pokud člověk sám v sobě nebo fiktivním pohybem projde výškou i hloubkou, jedná se o figuru úplného Self. Výškové a vznášející se symboly představují expanzivní, světelné Self. Hloubky a ponor představují depresivní a stínové Self. Hloubky a výšky sami o sobě znamenají dílčí Self. V mytologických kosmologiích se vesmír strukturuje na tři vrstvy. Jsou jimi podsvětí, svět a nadsvětí. Dále je zde rozdělení na čtyři směry – sever, jih, západ, východ a průsečík těchto směrů. Součtem vzniká posvátné číslo sedm. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol.

7. Směřování k cíli/Pojímající přírodní útvary

Směřování k cíli je prezentací progresivního dílčího Self a naopak přírodní útvary, jako jsou jeskyně, skály, představují regresivní Self vztažené k Matce. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytují žádné symboly v této vrstvě.

8. Kulturní artefakty a předměty

Self se projikuje na tajné komnaty, uzavřené nádoby (truhly ukrývající poklad), přičemž předmět sám je jaderným Self. Hrady chránící před nepřítelem jsou symbolem Self, chráněné, (například, chrám, koruna) jsou symboly jaderného Self. Také erby,

vlajky, loga, jsou příklady kolektivního nebo skupinového Self. V této vrstvě jsou zařazeny hradby kolem města Uruk. „*Na hrabdu uruckou vystup, Uršunabi, procházej se po ní, prozkoumej základy její, bedlivě prohlédni cihly, zda její cihly nejsou z pálené hlíny a její základy nepoložilo mudrců sedm!*“⁴ Figuruje zde přítomnost posvátného čísla sedm. Symbol městských hradeb v archetypu Self představuje zhmotnění Gilgamešovi nesmrtelnosti. Městské hradby jsem zařadila, ve vztahu ke Gilgamešovi, do archetypu Self, zde patří do vrstvy 8 Kulturní artefakty a předměty. Taktéž jsou hradby kolem města Uruku symbolem mateřským v A 2 ve vrstvě 8 Kulturní artefakty a předměty.

9. Rostliny

Symbols Self se často objevují v podobě květin či stromů. Tyto symboly někdy bývají řazeny k archetypu matky. Self, které existuje za podpory rodičů poukazuje k archaičnu. Přírodní národy mívají totemy rostlinné s vazbou na předky, tyto jsou projevy kolektivního Self. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytuje žádný symbol.

10. Zvířata

Symbols, v kterých figurují zvířata mohou být vyjádřením jaderného Self, které se vyskytují u totemů, v mandalách pokročilých kultur a také ve snech současných Evropanů. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

11. Mytická zvířata

V této vrstvě figurují především zvířata typu drak, mytický had, či jiné chtonické monstrem. Mytická zvířata se objevují u přírodních národů, kde představují spíše kolektivní Self. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytuje žádný symbol.

⁴ Epos o Gilgamešovi, str.: 100

12. Synkreze různých zvířat

Do této vrstvy patří spojení zvířete se zvířetem, například Sfinga. Hlavním důvodem pro zařazení do této vrstvy tohoto archetypu je uctívání synkretických zvířat a emočně laděný postoj k nim. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

13. Synkreze různých zvířat

Patří sem symboly složené ze zvířecích a lidských částí. Důležité ke zkoumání je poměr velikosti hlavy a těla, různých částí a samozřejmě která část je zvířecí, která lidská. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytuje žádný symbol.

14. Deformace těla a deformace vůbec

Pro deformaci těla či nějakou ošklivost jsou lidé považováni za méněcenné, zlé, ztrácejí společenskou hodnotu, jsou jim přisuzovány negativní vlastnosti. Může za to přírodní výběr. Toto postižení se může vztahovat i na rostliny či kulturní předměty a artefakty. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytuje žádný symbol.

15. Mytické postavy s lidskou postavou

Symboly této vrstvy bývají kompozitní, to znamená, že je v nich obsaženo světlo i stín. Jsou jimi lidé, bohové, ale také synkreze boha a člověka například Kristus. V Self musí být oba póly, aby bylo úplné.

Enkidua jsem zařadila jakožto stínové Self Gilgameše, proto, že se Enkidu objevuje právě tehdy, kdy je potřeba oslabit Gilgamešovu krutost. Jakmile se spolu Gilgameš a Enkidu popasují a spřátelí, vyráží společně vymýtit zlo, které ohrožuje město. Enkidu zmírňuje krutou Gilgamešovu povahu, což je blahodárně působící síla pro město. Než se Gilgameš a Enkidu setkají, má Gilgameš sny, ve kterých se setkává s autoritou, ta ho přemůže a následně s ní uzavírá přátelství.

Spřátelení Gilgameše s Enkiduem však předchází událost, v níž Enkidu zabrání Gilgamešovi uzavřít sňatek s Ištarou (bohyně sexu, mateřství). Enkidu přichází do města právě v moment, kdy má Gilgameš vstoupit do chrámu, a znemožní Gilgamešovi vstup.

Gilgameš vládne krutě a tyranizuje své poddané prací. Všechn lid pracuje na stavbě pověstných městských hradeb. Mimo jiné Gilgameš nařídil zákaz pohlavního styku mezi muži a ženami. Enkidu přichází za účelem Gilgamešovu krutovládu zmírnit.

Hned po uzavření přátelství následuje hrdinský čin Gilgameše a Enkidua, ve kterém společně potlou zlo, zabijí chtonické monstrum Chumbabu (Chumbaba-ztělesnění zla, ohrožující město). Enkidu se projeví jako mírná anima (odrazuje Gilgameše od zabítí Chumbaby z důvodu nebezpečí. Gilgameš se však zachová jako průrazný animus, toužící po věčném jméně a společně zlikvidují zlo (Chumbaba). Zde považují Chumbabu za projev inferiorního já, jako projekt Self Gilgameše.

Gilgameš podruhé odmítá bohyni Ištar, která se mstí sesláním nebeského býka do města, ten město ničivou silou pustoší. Gilgameš s Enkiduem býka zabijí. Zhrzená a ponížená Ištar nechá Enkidua zemřít.

Enkiduova smrt Gilgameše bytostně ohrožuje. Gilgameš se nedokáže vyrovnat se smrtí Enkidua a vyráží na nebezpečné putování a hledání věčného života.

16. Prapředek

V této vrstvě a vrstvách následující se vyskytují Self nejméně hlubinné povahy. Symbol je tvořen z části Já a zčásti symbolem dané vrstvy. Příkladem symbolu této vrstvy je uctívání předků skutečných či mytických. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol.

17. Monarcha

Do této vrstvy patří jakýkoli vztah vyjadřující úctu ke královi a královně. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

18. Prarodič

Patří sem kompozitní symboly vztahu prarodič-vnouče, vyjadřující téměř až posvátnou úctu k prarodičům. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

19. Rodič

Do této vrstvy patří symboly, které vyjadřují úctu k rodiči (personálnímu, symbolickému). Symboly jsou opět kompozitní, jedná se o výskyt rodiče i potomka a jejich vzájemný vztah. K této vrstvě se řadí také kompozity širší rodiny, například vztah bratrů. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje v této vrstvě žádný symbol.

4.2. Symboly archetypu Matka A 2

Symboly a postavy, které se řadí k archetypu matky, vycházejí ze vzoru personální matky avšak nezastupují osobu matky přímo.

„Podle Junga nerezonuje v mateřském symbolu skutečná matka, nýbrž (spíše) „libido“ potomka (u Junga úhrnná psychická energie), jehož vazebným objektem byla kdysi matka.“⁵

Univerzálním symbolickým výrazem mateřského obrazu je *Velká matka*. Symboly se mohou z tohoto univerzálního symbolu odvozovat a proměňovat. Základní vlastnosti mateřských symbolů zůstávají stejné.

Vrstvy archetypu Matka

1. Tma

Tma je nejhlubinnější vrstva mateřských symbolů. Tma, temnota vyjadřuje prenatalitu a nevědomí. Docent Exner temnotě mateřských symbolů přisuzuje psychobiologickou hodnotu. *„Je – li tedy mateřský symbol ve svém založení temný, nejde o iracionalitu ženství, ale o jeho psychobiologickou hodnotu, která sahá hluboko pod „slunce rozumu.“ Tma, noc a spánek symbolizují původní celost, nediferencovanou nebo jen v hrubých rysech diferencovanou smysly a rozumem.“⁶* Pro ženský, mateřský archetyp je charakteristická především citovost, jednání na základě citu, které je zdánlivě iracionální, dalo by se označit jako temné, těžko uchopitelné rozumem.

V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi vyskytují tři symboly. Je to tma, jež prožívá Gilgameš ve snu, než jdou společně s Enkidem zabít chtonické monstrum

⁵Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, str.:315

⁶ Tamtéž, str. 317

Chumbabu. *Volala nebesa, země hřměla. Náhle vše zmlklo a vzešla tma. Vyšlehl blesk a vzplanul oheň, mračna zhoustla a dštíla smrt.*⁷ Zde jsou přítomny zasahující symboly otce – nebesa, blesk, oheň a zároveň mateřské symboly tma, která vzešla a země, jež hřměla.

Symbol temnoty se objevuje během Gilgamešovi cesty za hledáním věčného života. Gilgameš vstupuje horskou bránou do temnoty, která houstne a stále se stupňuje.

Zde symbol tmy a temnoty interpretuji jako dílčí část hrdinova vývoje. Hrdina musí překonat temno, respektive projít si temnem, aby dosáhl svého cíle.

2. Voda

Voda je hlubinným mateřským symbolem, pralátka ze které vše vnika, ze které pochází život (jak se říká – životadárná voda). Voda jakožto mateřský symbol může nabývat nejrůznějších podob. Obzvláště řeky jsou mateřskými symboly.

Ve vrstvě Voda archetypu A 2 jsou zařazeny čtyři symboly. Jsou jimi voda, kterou bohyně Ninsun postříká zemi a prach (též m. symboly A 2/5), vody smrti, potopa a řeka, v níž si mají Gilgameš a Enkidu na radu starších umýt nohy.

Hrdina Gilgameš musí překonat vody smrti, aby dostal svému umanutí setkat se s Uta-napištimem, od kterého se chtěl Gilgameš dozvědět tajemství (věčného) života.

Vzhledem k tomu, že se uvádí Epos o Gilgamešovi jako nejstarší dochovaná literatura, má zde mýtus o potopě své prvenství. O potopě vypráví Gilgamešovi Uta-napištim. Voda (potopa) ničí a pohlcuje vše. Bylo by možné, potopu zařadit také do vrstvy 7 Pojímající přírodní útvary, právě pro její pojímavost.

3. Moře

Moře symbolizuje nevědomí a emoce. Je zde podobnost rozlehlosti. Jedná se opět o vodu, jakožto mateřský živel, přičemž moře je více specifické, také je o vrstvu výš.

⁷ Epos o Gilgamešovi, str. 40

V této vrstvě je symbol moře, přes které se chce Gilgameš plavit, na cestě za Uta-napištimem. Po moři, přes které se mohou dostat jen bohové, následují vody smrti viz výše. Tyto mateřské vodní symboly působí hrdinovi překážky. Hrdina Gilgameš se noří na dno mořských hlubin, aby se zmocnil rostliny dávající věčný život. Zde se kumulují mateřské symboly, jsou jimi moře, hlubiny, rostlina dávající život.

4. Měsíc

Měsíc se považuje za mateřský symbol v souvislosti s lunárním cyklem ženy. Je zde patrná i vizuální podobnost. K této vrstvě mohou patřit také hvězdy na noční obloze. V eposu o Gilgamešovi se vyskytuje právě symbol hvězd. Matka Ninsun žádá boha měsíce o ochranu Gilgameše. „*Pak strážcům noci jej v ochranu svěř, hvězdám a večer Sinovi, tvému otci.*“⁸ Noční obloha, hvězdy i měsíc, byť je mužského rodu, mají zde ochranou, tedy mateřskou roli.

5. Země

Symbolem v této vrstvě je nejen země, ale také hory, skály, pouště, ostrov a podobně. Země je obecně chápána jako matka. Toto chápání se pravděpodobně zakládá s počátkem zemědělství (kultivace půdy, setí, orba,).

V této vrstvě se vyskytuje nejvíce mateřských symbolů (je jich deset). Je to dáno tím, že země má v hrdinských eposech velký význam. Nejvíce se v textu objevuje symbol hory a hor. Gilgameš překonává hory, horské soutěsky, horské hlubiny. Uta-napištim zmiňuje horu Nisir, u které přistáli po potopě světa. Enkidu vykládá Gilgamešův sen o zřícené hoře a horské hlubině, tím, že zřícená hora je usmrčený Chumbaba, kterého pohodí na step. Gilgameš žádá každý den na výpravě za zabitím Chumbaby horu o dobré poselství. V Gilgamešově snu se objevuje hřmící země (ukázka viz výše vrstva Tma). V tom samém snu se vše promění v popel, čili návrat zpět k matce zemi. K matce Zemi, která rodí, vydává, ale stejně tak pohlcuje zpět patří symbol podsvětí. Také bahno v nějž se po potopě proměnilo lidstvo náleží do této

⁸ Epos o Gilgamešovi, str.: 35

vrstvy. Odkrojenou hlínu hodí bohyně Aruru na step a tím stvoří Enkidua. Hlína je zde materiálem (materiál-stavební, mateřská hmota), ze kterého bohyně stvoří bytost a zajišťuje ji stepí.

6. Hlubiny

Tato vrstva souvisí s předchozí vrstvou A 2/5 Země. Jedná se o temné přírodní útvary jako jsou propasti, rokle, jámy, jeskyně, krátery atd... Pravěké lovecké skupiny pravděpodobně využívaly jeskyní (obtěžně dostupných) k plodnostním rituálům. Nástěnné malby býků v jeskyních je možné interpretovat jako stáda v „jeskynní děložce“.

I do této vrstvy patří podsvětí, ale spíše sestup do hlubin podsvětí.

K této vrstvě jsem zařadila hlubinu horskou, o které jsem se zmínila již výše v předchozí vrstvě A 2/5 Země a mořskou hlubinu, kde sídlí božská šenkýřka Siduri. Mořská hlubina, ve které roste rostlina života, je také zařazena do vrstvy Moře A 2/3.

7. Pojímající přírodní útvary

Pojímajícími přírodními útvary jsou lesy, pole, krajina, údolí, zahrada, pastvina. Do této vrstvy patří také místa, na kterých dochází k proměnám nebo znovuzrození. K této vrstvě jsem přiřadila zahradu z drahokamů, do níž přichází Gilgameš po putování temnotami. Mezi symboly této vrstvy patří cedrový les, v textu je nazýván svatyní bohyně Ištar.⁹ V cedrovém lese bydlí jeho strážce Chumbaba (vnější zlo ohrožující město Uruk), toho hrdinové Gilgameš a Enkidu zabijí a cedrový les vykácí. Cedrový les skrývá obydlí Anunnaků (bohové podsvětí, předkové). Enkidu „*do lesa vnikl. Otevřel skryté obydlí Anunnaků.*“¹⁰ Zde je patrné vniknutí do mateřského symbolu a dotek, otevření podsvětí (podsvětí – možný posun do vrstvy 5 Země). Dalším zde řazeným symbolem je město Uruk, kde dochází k proměně hrdiny Gilgameše. Ten přichází do města po náročném putování, puzen touhou po nesmrtelnosti, hledá věčný život a až ve svém městě nachází klid, vyrovnanost a hrdost.

⁹ Ištar je bohyně lásky, sexu

¹⁰ Epos o Gilgamešovi, str.: 47

8. Kulturní artefakty a předměty

Do této vrstvy mateřských symbolů patří věci duté a pojímající. Mateřským symbolem této vrstvy je město, království (může jím být i Království Boží). Významným symbolem je rodné město. Město s hradbami má ochranou funkci, což je mateřským znakem. Instituce jakými jsou Církev, Universita, jejichž objekty (chrám, kostel, dům) mohou patřit do této vrstvy (pečující mateřská funkce). Věci, do kterých lze něco vložit, nádoby, které lze plnit duchovním nebo vyživujícím obsahem symbolizují mateřskou péči. Avšak patří sem také negativní mateřské symboly jakými jsou vězení, labyrint (může být i symbolem Self), rakev (vztahuje se také k vrstvě 6 Hlubiny).

V této vrstvě se nachází hojné množství symbolů (je jich sedm). Prvním symbolem, se kterým se v textu setkáváme, jsou městské hradby, ty ochraňují město. Městské hradby tvoří ochranu města před vnějším světem. Městské hradby kolem Uruku vykládám jako symbol dvakrát. Jednou podle archetypu A 1 Self a zde podle archetypu matky, oba ve vrstvě 8 Kulturní artefakty a předměty. Samotné město Uruk je také významným mateřským symbolem. Ve městě je vystavěn chrám Eanna, jenž je zasvěcen bohyni Ištar. Je to jeden z hlavních chrámů Uruku. Město Uruk jsem zařadila také do předchozí vrstvy 7 Přírodní pojímající útvary, právě pro proměnu, která zde nastane. Součástí města a městských hradeb je také brána, důležitý mateřský symbol.

Do této vrstvy jednoznačně patří obětní nádoby.

Na cestě za Chumbabou Gilgameš a Enkidu kopají každý den studnu. Studna je mateřským symbolem pro svůj tvar a také pro vyživující charakter.

Výrazným mateřským symbolem je loď, na které se zachránil Uta-napištim se svou ženou, když bohové seslali potopu. Obdobou této lodi je archa Noemova v biblickém příběhu o potopě ve Starém Písmu. Loď je zřejmým mateřským symbolem právě jako forma záchrany a také je to loď, ze které bude počato nové lidstvo a zvířata.

Gilgameš dostal za úkol od Uta-napištima bdít, on však spal. Za každý den, který prospal napekla manželka Uta-napištima jeden chléb. Na chlebech je ukázáno stárnutí, koloběh Matky-přírody. Symbol chleba se objevuje jako důkaz Gilgamešovi, že nic není věčné obzvláště pak věci lidské.

9. Rostliny

Silnými mateřskými symboly jsou mytické stromy, posvátné stromy a tzv. stromy života. Mateřské květy, ty které mají podobu nádoby (lotos), jsou odvozeniny stromu života. Mateřským symbolem je rovněž vinná réva a kterákoli větévka či ratolest.

Do vrstvy 9 Rostliny, jsem zařadila rostlinu věčného života, po které Gilgameš baží. Tato rostlina se nachází na místě nepřístupnému obyčejnému člověku. Roste ve vodních hlubinách, což poukazuje na mateřský symbol. Rostlina dávající život značí jednu z nejvyšších hodnot mateřského symbolu.

Gilgamešovi se podaří tuto rostlinu získat, avšak záhy o ni přichází. Gilgameš na své nehostinné pouti stepí a horami dorazí až tam, kde se rozprostírá zahrada, ve které rostou ovocné plody a zvláště pak vinná réva, mateřské vyživující symboly.

10. Zvířata

Podle Junga jsou všechna zvířata pečující a rady dávající mateřské symboly. Člověk na zvířata projikuje své vlastní biologické základy. Mateřské symboly mohou být představovány zvířaty, se kterými je prováděn plodnostní rituál. Mírná, neútočná zvířata jakými jsou zajíc, želva, laň, patří mezi ženské symboly. „*V mýtech a pohádkách mívají zvířata často ženskou duši.*“¹¹

V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

11. Mytická zvířata

Tato vrstva souvisí s předchozí vrstvou 10 Zvířata. Mytická zvířata mohou být navíc nadána nadpřirozenými schopnostmi, mytickým původem nebo složením. Tyto zvířata mívají lidské nebo nadlidské vlastnosti, neboť jsou lidskými projekcemi. Každé pohlcující zvíře například velryba patří mateřskému archetypu. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

¹¹ Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, str.:324

12. Synkreze různých zvířat

Patří sem například Sfinga skládající se z lvího těla, ženské hlavy, a ptačích křídel, či Chiméra, která je kombinací lva, divoké kozy a hada s dračí hlavou. Pokud je tato bytost tvořena půlí lidskou a půlí zvířecí, patří do následující vrstvy 13 Synkreze člověk-zvíře. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

13. Synkreze člověk-zvíře

Do této vrstvy by mohly patřit například Sirény, jsou totiž napůl ženami a napůl ptáky. Sirény však patří spíše k archetypu Anima A 5. Pro výklad symbolů je důležité, jaká část těla je lidská, jaká zvířecí a také samozřejmě z jakých zvířat je synkretická bytost složena. „*Pomineme-li podrobnější symbolický rozbor, jde o různé významy, kde lidské tkví svými kořeny ve zvířecím světě (archaicky božském) nebo zvířecí (tedy božské) zasahuje nadpřirozeně do sféry lidské.*”¹²

V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

14. Deformace těla deformity vůbec

Ošklivost a deformity poukazují na přítomnost zla. Při obráceném sledu – je-li někdo zlý, říká se o něm je zlý, ošklivý. Symboly této vrstvy se mohou vztahovat i do přilehlých vrstev – je-li daná bytost zkřížena se zvířetem nebo třeba s rostlinou.

Do této vrstvy by bylo možné zařadit chtonické monstrum Chumbabu. (Gilgameš měl uzavřít manželský svazek s bohyní Ištar v chrámu Eanna. To však zmaří přicházející Enkidu (zařazen jako stínové Self Gilgameše), který nedovolí Gilgamešovi vstoupit do chrámu „*Utkali se na tržišti země, Enkidu bránu zatarasil svou nohou, Gilgamešovi vstoupit nedal.*”¹³ Na tuto událost v přímém sledu navazuje výprava obou hrdinů za zabitím Chumbaby. Toto monstrum představuje pro město vnější zlo, které město bytostně ohrožuje. V textu není popsán vzhled Chumbaby, jen: „*Jak slýcháme,*

¹² Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy str.:325

¹³Epos o Gilgamešovi, str.: 23

*děsivý je Chuvavův vzhled.*¹⁴ O Chumbabovi se píše v mužském rodě. Do mateřského archetypu jej řadím jako jeden z možných výkladů, primárně však Chumbabu řadím do archetypu Animus, vrstvy 14 Deformace těla a deformity vůbec, A 6/14.

15. Mytické postavy lidskou podobou

Do této vrstvy patří především symboly tzv. Velké matky. Podle Junga představují tyto Velké matky universální archetyp matky, jsou představitelkami základních mateřských vlastností – rodit, sytit, uchovat v bezpečí. „*Obraz matky je transpersonální universální symbol, který najdeme v podobě bohyně-matky napříč kulturami a časem.*“¹⁵ Kromě mateřských bohyň patří k této vrstvě také posvátné lidské postavy jako šamanky, kněžky. Nelze opomenout ani pohlcující matky znamenající podsvětí a smrt.

V této vrstvě je zařazena matka Gilgameše bohyně Ninsun. Gilgameš je napůl bohem právě po své matce. Po matce zdědil tedy Gilgameš svůj božský původ, nadpřirozeně mužný vzhled a také nadpřirozeně mužské schopnosti. Gilgameš pochází ze spojení krále Lugalbandy a bohyně Ninsun. Ukazuje se, že matka hrdiny je postavena na hierarchickém žebříčku výš než hrdinův otec. Ninsun pomáhá Gilgamešovi s výkladem snů.

Bohyně Aruru, řadím ji též do vrstvy 15 – Mytické postavy s lidskou podobou, je stvořitelkou Enkidua, v textu eposu je zmíněna také jako stvořitelka Gilgameše (směrem k Aruru: „*Tys Gilgameše stvořila*“¹⁶, přesto je Gilgamešovou matkou bohyně Ninsun.) Patří sem též kněžky, které vypravují Enkidua a Gilgameše na výpravu za zabitím Chumbaby. Dalšími bohyněmi, které mají zde své místo jsou Aja a Mametu. Aja je nevěstou Šamaše boha Slunce a Mametu je bohyně podsvětí, která určuje osud mrtvých.

Zřetelně ženskou-mateřskou postavou je šenkýřka Siduri. Bydlí „na mořském okraji,“ je zahalena závojem, má zlaté měsidlo a džbán. Siduri zajišťuje bohům pivo a

¹⁴ Epos o Gilgamešovi, str.: 29

¹⁵ Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, str.: 326

¹⁶ Epos o Gilgamešovi str. 9

radí Gilgamešovi, aby zanechal putování, oženil se, měl děti, vedl spokojený lidský život a nepátral po životě věčném.

16. Prapředek

Patří sem mytické matky, ženy opředené pověstmi, ženské pramáti, duch zemřelé ženy pomáhající lidem.

V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevykazuje žádný symbol.

17. Monarcha

Symbols z této vrstvy se již blíží zkušenostnímu a výskytovému světu lidí. Patří sem například královna, postava současného světa, ale i mytické a pohádkové královny – ty se ale vztahují také k předešlé vrstvě 16 Prapředek. Figury královen jsou archetypické, což je znát na oblíbenosti královen v současných konstitučních monarchiích, ale také na postavení manželek prezidentů. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

18. Prarodič

Jedná se o archetyp matky soustředěný na předka vlastní rodinné řady. Patří sem „mouré stařeny,“ Velká matka, (matka rodu). Může se jednat o hodnou babičku, například Babička Boženy Němcové, nebo o zlou babici, čarodějnici. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

19. Rodič

Devatenáctá vrstva je poslední, to znamená nejméně hlubinná. Vlastní matka je vnímána přirozeně jako výskytová entita. Náhražkou vlastní matky může být chůva, macecha, tchýně, kterákoli starší žena, která člověka utváří. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

4.3. Symboly archetypu Otec A 3

Otec tvoří společně s archetypem matky A 2 rodičovský archetyp. U narozeného dítěte je primární matka, otce a jeho roli si dítě uvědomuje později. Otcovské principy dítě vnímá od ranného věku. Za otce může zastupovat i jiný muž, například učitel, dědeček, pečovatel.

Symboly a postavy, které vycházejí z významového základu archetypu otce A3 nepředstavují přímé zastoupení otce. Postavy a symboly mají však blíže k vědomé zkušenosti s otcovskými symboly než symboly mateřské vzhledem k pozdějšímu vtištění otce do psychiky dítěte. V symbolu potomek naráží na otcovské struktury, které v něm zanechal jeho otec. Otcovské imago může být převedeno i na jiné postavy, například policistu, krále, nebo činnosti. Například v Eposu o Gilgamešovi – Gilgameš zakázal pohlavní styk mezi svými poddanými (muži a ženami).

Pro otcovské postavy a symboly je charakteristické pronikající, pořádající, požadující intence, formování, dávání věcem tvar, směřování k cíli, vůdcovství, atd. Tyto intence jsou ustavovány archetypem otce a upevňovány otcovským imagem.

„V mytologické symbolizaci je hrdina, který přemohl chtonickou matku roven Slunci (což je otcovský symbol), smyslem hrdinství je očistit se před tváří otce a nasoupit na jeho místo.“¹⁷ Otec nenabízí potomkovi bezpodmínečnou lásku jako matka, nýbrž je požadující a očekává zvláště pak od syna hrdinské činy.

Vrstvy archetypu Otec A 3

1. Světlo

Podle Hesiodova mýtu vzniká Nebe oddělením z těla Matky. Vznikání světa se děje na základě vynořování protikladů, nejprve ženských, pak mužských. Například noc/den. Mateřský princip je vůči otcovskému principu prvotní. Tento vztah platí i pro symboly této výskytové vrstvy. Velice dobře je toto vidět právě v Eposu o Gilgamešovi, kde se objevují symboly vrstvy Světlo současně s mateřskými symboly vrstvy 1 Tma, přičemž Tma zaujímá vždy první pozici. Oba protiklady vystupují aktivně a společně.

¹⁷ Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, str.: 335

*Temnota zhoustla, světla není...*¹⁸ Také v citaci, viz výše, vrstva 19 v archetypu matky, se ukazuje světelný kontrast tmy a vyšlehnutého blesku.

2. Oheň

Symboły této vrstvy souvisí s předcházející vrstvou. Oheň může nabývat různých charakterových vlastností od ohně, který je člověku ku prospěchu až po oheň ničivý ba dokonce katastrofický. V Eposu o Gilgamešovi se objevuje oheň v popisu Chumbaby – jeho ústa jsou oheň. V Gilgamešově snu se objevuje oheň.

3. Pohybující síly

Do této vrstvy patří pohybující síly jakými jsou vítr, dech, duch, hlas ze zázvěti. Na těchto silách je patrná otcovská aktivita. V Eposu o Gilgamešovi se vyskytují větry. Jsou zde rozpoutané větry, zvláště pak bouřlivé, které pomáhají Gilgamešovi v boji proti Chumbabovi. Jižní vítr přivede zkázu celé zemi a za ním přichází potopa. Severní vítr oznamuje Gilgamešovi konec cesty temnotou.

4. Slunce

Tato vrstva zahrnuje symbol Slunce a všechny jeho části či podoby. V mytologiích jsou Slunce společně s Měsícem považováni za manželský pár. Otcovský princip je charakterizován ambivalencí svého působení. Slunce může působit blahodárně jako zdroj tepla a světla nebo také ničivě. Je-li zbaven zábran, mění se v ničivou sílu, která spaluje a pustoší. Gilgameše spaluje slunce na pouti stepí za věčným životem.

5. Nebe

Otcovská nebesa a vše co s nimi souvisí, jako je například mrak, déšť, blesk, patří do této vrstvy.

¹⁸ Epos o Gilgamešovi, str. 74

V Gilgamešově snu se objevují otcovské symboly (úryvek viz výše – Matka) nebesa volala, též vyšlehl i blesk. Sen se Gilgamešovi zdá na výpravě za zabitím Chumbaby. Mračno husté a bouřný mrak se na nebi objeví jako předzvěst strašlivé potopy.

6. Výšky a vznášení

Tato vrstva je podobná vrstvě předchozí. Jedná o vrcholy hor, létání, horolezectví. Otcovský princip vede potomky vzhůru, vede je k samostatnosti, což ovšem souvisí i s následující vrstvou směřování k cíli.

Do této vrstvy jsem zařadila vrchol hory a hvězdu spadlou z nebe. Vrchol hory byl obětním místem. Gilgamešovi se zdál sen o hvězdě, která spadla z nebe jemu na záda. Tento sen patrně značí otcovskou autoritu. Podobně jako s otcovou autoritou nemůže s hvězdou pohnout. „... *na nebi bylo mnoho hvězd rozseto. Jako moc Anova dopadla na má záda. Snažil jsem se ji zvednout, však těžká byla pro mne, chtěl jsem to odstrčit, nemohl jsem s tím pohnout.*“¹⁹

7. Směřování k cíli

Sem patří různé aktivity a symboly, jež vedou k cíli, lidově řečeno, „mít tah na branku.“ Řadí se sem činnosti aktivně pronikající, upravující tvar. Typicky charakteristická je neodklonitelná aktivita sledující jen svůj cíl. Tyto procesuální symboly jsou podobné symbolům v archetypu Animus A 6. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol. Symboly, které by byly možné, ba dokonce vhodné zařadit sem (kácení lesa), řadím však k Animovi A 6 z důvodu významu kontextu.

8. Kulturní artefakty a předměty

Symbolický předmět falos a předměty jemu podobné náleží do této vrstvy. Například bodné zbraně, meč, opět se projevují vlastnosti typicky mužské jakými jsou

¹⁹Epos o Gilgamešovi, str.: 15

pronikání, bodání vztyčený tvar. Zvláště pak zemědělské nástroje provádějící orbu, tedy přímý kontakt s Matkou Zemí symbolizuje plození.

V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi objevuje poměrně často symbol mečů a seker z drahých kovů.

9. Rostliny

Rostliny bývají většinou ženskými symboly. Mužskými se stávají až na základě vnější podobnosti. Například topol, nebo klas kukuřice, právě pro svou podobnost s falem, mohou být mužskými symboly. Dub svou silou a mohutností by také mohl patřit do této vrstvy. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytuje žádný symbol.

10. Zvířata

Patří sem zvířata, která symbolizují mužnost, kterým člověk přisuzuje mužské vlastnosti (bojovnost, dravost, síla...). Jsou jimi například lev, kanec, zvláště pak tzv. priapická zvířata, zvířata symbolizující plodivost, hřbec, býk, osel.

Gilgameš má sen o tom, jak chytá stepního býka. Sen značí obavy ze zabití Chumbaby. Dalším otcovským symbolem v této vrstvě je lev. Lvy dokázal skolit Enkidu ve své rodné stepi. Gilgameš putující stepí také zápasí a po té zabíjí lva.

11. Mytická zvířata

Do této vrstvy patří všechna mytická zvířata otcovského založení, božstva ve zvířecí podobě. V Eposu o Gilgamešovi vystupuje Nebeský býk (Nebeský = otcovský, býk rovněž otcovský symbol), kterého si vyžádala (od boha slunce a nebes Šamaše) Ištar, bohyně plodnosti. Nebeského býka Ištar seslala jako trest, protože byla Gilgamešem odmítnuta. Býk pustoší město Uruk, ašak vzápětí je Gilgamešem a Enkiduem zabit. Zabití býka znamená ohrožení plodnosti Země, proto musí Ištar ještě před získáním býka nashromáždit dostatek obilí.

12. Synkreze různých zvířat

Mužských symbolů v této vrstvě není častý výskyt. Známým synkretickým zvířetem je například pegas. Většinou se jedná o okřídlené býky, hady nebo koně. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě vyskytuje pták Anzu. Je to pták bouře, který je podobný orlu se lví hlavou. Podoba tohoto ptáka se Enkiduovi zjevuje ve snu na smrtelném loži.

13. Synkreze člověk-zvíře

Zkřížení člověka a zvířete může poukazovat na minulost, archaično, biologično s náznakem posvátného. V Eposu o Gilgamešovi vystupuje Škorpion-člověk. Ten je strážcem posvátné hory Mašu (hora na konci světa), střeží východ a západ slunce a bránu hory Mašu. Vzhled Škorpiona-člověka není blíže popsán než jen, že Škorpion-člověk je hrůzný, převeliký a pohled na něj způsobuje smrt.

14. Deformace těla a deformity vůbec

Ošklivost a deformace těla je v mytologii zřetelným znakem, že je daná bytost zlá. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

15. Mytické postavy s lidskou podobou

Do této vrstvy patří falické, personifikované bytosti, kouzelníci, démoni, mužské postavy s nadpřirozenými schopnostmi. Je zde bůh nebes Anu, Sin bůh měsíce – Šamašův otec.

16. Prapředek

Prapředek může být buď skutečný nebo mytický. Podstatné je vědomí o původu, člověk si mýty o minulosti sytí potřebu znát své kořeny, mít „z čeho vyrůstat.“ V Eposu o Gilgamešovi vystupuje prapředek Uta-napištim (ve Starozákonním příběhu Noe), u kterého hledá Gilgameš věčný život, případně smysl života.

Dalšími prapředky jsou bohové Anunnakové, jsou to nerozlišení bohové (později označení jako bohové podsvětí), dávní předci bohů.

17. Monarcha

Hlavní postavou je král. Král může být dobrý či zlý. Slabší varianta krále může být jakýkoli vládce. Do této vrstvy jsem zařadila symbol zákaz pohlavního styku mezi muži a ženami, který vydal vládce Gilgameš. Tímto krutým zákazem silně ohrožuje své vlastní město. Jako odpověď na tento čin přichází ke Gilgamešovi Enkidu. K této vrstvě by bylo možné ve vztahu k městu Uruk přiřadit Gilgameše, toho však vedu pouze v archetypu Animus A6 ve vrstvě 15 Mytické postavy s lidskou podobou.

18. Prarodič

Tato vrstva a následující vrstva jsou nejméně hlubinnými vrstvami, i zde se může objevit postava vlastního dědečka, jakožto postava moudrého starce, na nějž jsou projikovány obsahy nevědomých psychických vrstev. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

19. Rodič

Tato nejméně hlubinná vrstva představuje postavu otce nebo jeho „náhradníků.“ Ztělesnění společenských norem moci je například policie, farář, atd. V pohádkách bývá otcem řemeslník. Je to vyloženě otcovský symbol, řemeslník ovládá materiál s nímž pracuje, formuje ho, udává tvar. Do této vrstvy jsem zařadila Gilgamešova otce krále Lugalbandu.

4.4. Symboly archetypu Dítě A 4

Archetypové dítě má v sobě každý živý člověk. Na počátku vývoje jsou Self a archetypové Dítě jedním. Později se z dítěte formuje Self. „*Archetyp dítěte vzniká z téhož psychického základu jako Self, od kterého se odlišuje jen zdůrazněním dětských*

charakteristik. ²⁰ Od vyspělého Self se později Dítě oddělí a vytvoří samostatnou jednotku. Dítě i Self zůstávají v kontaktu.

Symboły tohoto archetypu se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytují v žádné z vrstev. Symbol archetypu dítěte může znamenat jakousi naději, obnovu.

Vysvětlením nepřítomnosti symbolů Dítěte, může být, hrdinovo odpoutávání se od rodičů, „stavění se na vlastní nohy.“ Hrdina musí překonat matku, ukázat otci „že na to má.“ Mohlo by se jednat o dokonalý přerod Dítěte do úplného, vyrovnaného Self.

Vrstvy archetypu Dítě

1. Světlo/Tma

Do této vrstvy patří různé symboly znamenající zrození, nový život. Jsou jimi například světlé vejce či pukliny ve tmě, přinášející něco nového. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

2. Oheň/Voda

Obraz dítěte vystupující z vody či jiné spojení s vodou patří do této vrstvy. Také ohnivzdornost dětí či ohnivé červánky značící zrození nového dne je symbolem této vrstvy. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

3. Pohybující síly/Moře

K této vrstvě se řadí symboly, které představují zrození z moře či mořských hlubin. Pudivé síly iniciující pohyb, který vede k znovuzrození či zrození patří sem. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

²⁰ Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy ,str.: 351

4. Slunce/Měsíc

Slunce může být novorozencem nebo i jiným vývojovým stadiem dítěte, také Měsíc, který prochází vývojovými fázemi může být symbolem této vrstvy. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

5. Nebe/Země

Symbyly příslušné k této vrstvě jsou zrození pocházející z Nebe či z hlíny a dalších prvků Země. U této vrstvy zmiňuje docent Exner „antaiovský komplex,“ který označuje čerpání síly potomků z matky Země. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

6. Výšky/Hloubky

Děti zrozené z hloubek nebo výšek, z podsvětních zvířat, otcovské působení stoupaní a klesání patří do této vrstvy. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

7. Směřování k cíli/Pojímající přírodní útvary

Do této vrstvy patří děti vězněné nebo jinak pobývající v posvěti nebo jeskyni. Dále přísluší k této vrstvě dítě narozené v brázdě, příkopu, dítě s určitými schopnostmi, dítě dosahující cíle. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

8. Kulturní artefakty a předměty

K této vrstvě se řadí symboly dětí zakletých nebo držených v uměle vytvořených předmětech. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

9. Rostliny

Dítě obývající rostlinu, květinu nebo vyskakující ze stromu náleží do této vrstvy. Příkladem může být figura z pohádky o Otesánkovi. Zvláště jaro je plné zrození a symbolů do této vrstvy patřících. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

10. Zvířata

Děti se zvířecí podobou a veškerá mláďata náleží k této vrstvě. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

11. Mytická zvířata

Do této vrstvy patří mláďata mytických zvířat. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

12. Synkreze různých zvířat

K této vrstvě patří každé synkretické, mytické, zvířecí mládě a zvířecí mládě synkretických, zvířecích rodičů. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

13. Synkreze člověk-zvíře

Patří sem dítě se zvířecími atributy. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

14. Deformace těla a deformity vůbec

K této vrstvě náleží děti různě tělesně zdeformované, s tělesnými abnormalitami, děti hermafroditické podoby, skřítci, obři, výjimečné dítě vybočující z normality. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

15. Mytické postavy s lidskou podobou

Do této vrstvy patří mytické děti, dětské bohové, kteří mají ve vínku věčné mládí. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

16. Prapředek

Dítě, kterému se podaří obnovit či založit rod patří do této významové vrstvy. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

17. Monarcha

Dětskými monarchy jsou princ a princezna. Dítě zastávající roli krále patří k této vrstvě. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

18. Prarodič

Do této vrstvy se řadí vnoučata nebo děti ve věku vnoučat mohou vnoučata symbolicky zastupovat. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

19. Rodič

Do této vrstvy náleží synové a dcery, případně sirotci, opuštěné děti, nevlastní děti. V této vrstvě v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

4.5. Symboly archetypu Anima A 5

Anima pochází z latiny a znamená duše. Archetyp animy vzniká vymezením se z archetypu matky. Anima je komplementární a kompenzační k archetypu animus. U ženy je anima většinou na vědomé úrovni. V tomto archetypu se rozlišuje mezi

symbolsy v slabé a silné verzi, v textech kolektivní produkce jsou však symbolsy universální. Universální symbolsy představují ženské a mužské aspekty světa obecně.

Anima se v systému docenta Exnera vyskytuje v pěti stupních, od „ženy-děvky“ přes dobře diferencovanou animu – ideální žena, ideální partnerka anima, až po zbožštěnou ženu, ženu světici.

Symbolsy archetypu Anima se v eposu příliš nevyskytují. Zařadila jsem zde šest symbolů.

Vrstvy archetypu Anima A 5

1. Tma/Světlo

V této vrstvě představuje Tma nitro, niterný cit, duši (hlubinnou). Anima v silné verzi je jen u muže, proto je mužova láska pudová, temného původu.

V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

2. Voda/Oheň

V této vrstvě může být symbolem vodní prvek jako je studánka, doušek vody, pramen, ale také například plamen v srdci. V Eposu o Gilgamešovi je hezkým příkladem studánka s chladnou vodou, v níž se Gilgameš omývá. Studánka je zde symbolem animy.

3. Moře/Pohybující síly

Jung označuje nehybný vzduch jako „animu mundi“, což znamená duše světa. Pohybující se vzduch, vítr, jsou mužskými symbolsy, ale v pasivním aspektu je vzduch především ženským symbolem. Moře je primárně mateřským symbolem, avšak může v něm být obsažena i anima. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje v této vrstvě žádný symbol.

4. Měsíc/Slunce

Tato vrstva představuje symbolsy animy v podobě měsíčního prvku nebo slunečního prvku. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

5. Země/Nebe

Symbyly animy mohou být některým prvkem na Nebi. Například obláčkem. Také se anima může ukázat v některých prvcích Země. Anima může být zakleta například do kamenů či skály. Čistým Nebem nebo čistou Zemí však anima není, neboť ty jsou otcovskými a mateřskými symbyly. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje v této vrstvě žádný symbyl.

6. Hloubky/Výšky

K této vrstvě patří animy, které je třeba vysvobodit. Jsou drženy v hloubkách (může se jednat o podsvětí) nebo naopak ve výškách. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbyl.

7. Pojímající přírodní útvary/Směřování k cíli

V této vrstvě se nachází anima, která je zakletá či jinak držena například Matkou. Animus překonává překážky a směruje k cíli k animě. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbyl v této vrstvě.

8. Kulturní artefakty a předměty

Opět se jedná o zakletí animy. V Eposu o Gilgamešovi se vyskytují kamenné sošky, které vlastní převozník Uršunábi. Jsou to amulety, které slouží k bezpečnému průplavu vodami smrti. K soškám Gilgameš sestoupí a vpadne mezi ně jako šíp, tasí sekeru a meč. Je zde zřejmá ukázka vysvobození animy animem.

9. Rostliny

V této vrstvě se mohou objevit silné symbyly animy, která je zakletá do květu či do stromu. Například v písni Jaroslava Hutky se zpívá o animě zakleté do javoru. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbyl v této vrstvě.

10. Zvířata

K této vrstvě patří každé ženské zvíře. Pro animu jsou typická zvířata jako holubice, labuť, srna nebo laň. Představitelkami negativní animy mohou být liška a ostatní dravá zvířata. Symbol zvířecí animy je projevem pudovosti. V Eposu o Gilgamešovi se vyskytuje bílá holubice a vlaštovka, které dávají na vědomí, že potopa stále trvá.

11. Mytická zvířata

Do této vrstvy patří zvířata s mytickým charakterem. Jsou to například zvířata, která mluví. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytuje žádný symbol.

12. Synkreze různých zvířat

Docent Exner uvádí, že mu nejsou erotické projekce animy, symboly tohoto typu známy. Uvádí však příklad, kde se v Dantově Božské Komedii vyskytuje Pegaseia. Pegaseia je přechýlení mužského rodu Pegas na rod ženský. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytují žádné symboly.

13. Synkreze člověk-zvíře

Do této vrstvy by mohly patřit například Sirény, jsou totiž napůl ženami a napůl ptáky. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytuje žádný symbol.

14. Deformity těla a deformace vůbec

Tato vrstva představuje negativně poznamenanou animu. Tu však může vysvobodit a ozdravit animus. Pozitivně laděná a animem vysvobozená anima se vyskytuje v divadelní hře od francouzského autora Erica-Emmanuela Schmitta *Hotel Mezi dvěma světy*. Dalším příkladem je Sněhurka vysvobozená animem. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

15. Mytické postavy s lidskou podobou

Do této vrstvy patří víly, vílám podobné a panenské bohyně. V Eposu o Gilgamešovi vystupuje Šamchat, která je poslána za Enkiduem, aby ho zkontrolovala a přivedla ke Gilgamešovi. Šamchat je prostitutka.

Dále řadím do této vrstvy bohyni Ištar. Ta se staví ke Gilgamešovi do pozice animy. Ištar však řadím též do archetypu Matka, protože je mateřskou bohyní a bohyní sexu.

16. Ženský prapředek

V této vrstvě se vyskytují eroticky působící ženské „pra-předchůdkyně.“ V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

17. Ženský monarcha

Zcela neomylně sem patří postavy princezen.

V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytují žádné symboly.

18. Stařena

Projekce animy na stařenu je projevem gerontofilie. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytují žádné symboly.

19. Rodinný okruh

Do této vrstvy patří dívčí a ženské postavy, milenky, manželky, neznámá dívka. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytují žádné symboly.

4.6. Symboly archetypu Animus A 6

Označení Animus pochází z latiny a znamená duch. „Archetyp anima vzniká ze společného, universálně mužského psychického základu diferenciací v protikladu k hlubinnému znaku otce.“²¹ Animus představuje duchovní charakteristiky. Se symboly

²¹ Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, str.: 375

animy se navzájem doplňují, jsou k sobě v komplementárním vztahu. U muže je animus vědomý.

Animus představuje archetyp kolektivního nevědomí, který funguje jen u ženy a vede ji k „*chaotickému puzení k smyslu bytí*“²² Jung vysvětluje, že ženy mají sobě vlastní mužské vlastnosti a ženina psychika je ve své nejhlubinnější podstatě maskulinní. Animus se projevuje u žen v silné verzi, avšak záleží na výchově.

Biologické i psychické rysy jsou biologickým zaměřením a kulturou. Základní ženské rysy určuje evoluce. Ženy jsou zaměřeny spíše do domácnosti. Jsou vybaveny, co nejlépe, pro zvládání ženám daných záležitostí, jako je rodit děti a s tím související záležitosti. Archetyp Anima vzniká na základě biologických určení a kulturního formování. Animus se vyvíjí kontaktem s mužskými postavami (otec, vrstevníci). Schopnost ženy navazovat vztahy je podmíněna Animem.

*„Animus zduchovňuje a racionalizuje ženskou psychiku a v tom smyslu představuje nezanedbatelnou kulturotvornou sílu.“*²³

Jak bylo poznamenáno výše, animus v silné verzi se projevuje u ženy a naopak u muže se projevuje v slabé verzi. Avšak mýty a pohádky jsou univerzalistickými texty, které vyjadřují obecné pojetí světa, mužské i ženské. Animus se v systému docenta Exnera vyvíjí v pěti symbolických stupních od nejsyrovějšího (svalovec s širokými rameny a mužnými rysy) přes ideálního muže, až po nejsublimovanější formu anima, kterou je zbožštěný muž, například Apollón nebo Ježíš Kristus. Tyto stupně jsou pouze modelovým zjednodušením.

Vrstvy archetypu Animus A6

1. Světlo/Tma

Světlo zde představuje ducha a rozum, což dává pochopení okolnímu světu. Jas a záře se projeví u ženy, která je milována a září, protože zde je animus v silné verzi. Naopak je-li žena posmutnělá značí to temný obraz. Symetricky působí anima i animus u muže. V dalších vrstvách tohoto archetypu je charakteristika obdobná.

V této vrstvě se objevuje v Eposu o Gilgamešovi temnota a záře. Září Gilgameš pocítuje při vstupu do mytické zahrady.

²² Tamtéž str. :376

2. Oheň/Voda

Tato vrstva symbolizuje moc Ducha, lásku a sexuální touhu. Zde mohou být symboly v obou živlech. Může se jednat o plamen v srdci či pramen čisté vody. V Eposu o Gilgamešovi se nevykazuje v této vrstvě žádný symbol.

3. Pohybující síly /Moře

Pohyb vzduchu, vanutí, je vyjádřením Ducha, pokud se jedná o oplození vanutím, je to právě projev mužský. Moře je původně mateřský symbol, rozbourané moře otcovský, z něhož se Animus odvozuje. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi vyskytuje chladný vítr, který ukládá Gilgameše k spánku.

4. Slunce/Měsíc

Zde se jedná opět v obou případech o projev Ducha. Uchází-li se animus o animu, dostávají se oba symboly do erotické roviny (například pohádková postava Slunečnick). V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje v této vrstvě žádný symbol.

5. Nebe/Země

Animus může být oblakem, mračnem na nebi nebo ptákem, zvláště pak dravci (orel), ale i čáp, kondor. Symboly anima mohou být také zaklety do různých podob země (příklad do kamene). Vždy se jedná o části Nebe nebo Země, animus není čitým nebem nebo čistou zemí. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

6. Výšky/Hloubky

Právě nejrozumnější podoby vznášení a výšek jsou vlastním projevem (Ducha) Anima. Vznášení a výšky jsou pro člověka lákavé, avšak pro přirozený pohyb v nich,

²³ Tamtéž, str.: 377

není vybaven. Například mýtus o Daidalovi a Íkarovi. Nebe patří Otcí, proto animus nemůže ovládnout Nebe.

Animus ovšem proniká i do Symbolického těla Matky Země, za účelem osvobodit animu z monstózní Matky. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

7. Směřování k cíli/Pojímající přírodní útvary

Činnosti anima, které aktivně směřují k cíli, většinou znamenají průnik do světa symbolické matky. Těmito činnostmi je například míněno přemožení chtonického monstra, hledání smyslu. Tyto aktivity jsou označovány jako výsostné úkoly anima. Proniká-li animus do pojmajících přírodních útvarů, je tato aktivita chápána, že „*vždy nějakým způsobem souvisí se symbolickým incestem (duchovní zrození), jehož součástí může být osvobození animy ze silového pole matky.*“²⁴ V Eposu o Gilgamešovi jsou v této vrstvě důležité symboly. Gilgameš přemůže chtonické monstrum Chumbabu, vykácí cedrový les (pojímající přírodní útvar, mateřský les), v němž Chumbaba žije a střeží ho. Gilgameš směřuje k cíli, hledá smysl. Kácením lesa proniká do světa matky. Gilgameš také odmítne bohyni Ištar, která na něj sešla za trest Nebeského býka. Toho Gilgameš s Enkiduem zabijí a za to postihuje Enkidua, jakožto stínové Self Gilgameše, smrt. Tuto událost Gilgameš řeší putováním a hledáním věčného života (smyslu).

8. Kulturní artefakty a předměty

Patří sem falické předměty, které symbolizují nejen plodivou sílu, ale také duchovno a moc, které patří k dospívající mužské bytosti. Princovská koruna bývá častým symbolem anima. Gilgameš nosí na hlavě čelenku jako symbol koruny. Je to podobnost kruhu slunce a koruny nebo čelenky.

9. Rostliny

Animus se může projíkovat na strom. Například starozákonní Strom života, nebo dub, který v starořecké kultuře ševalil věštby. Vždy se jedná o rostlinu, která v sobě

²⁴ Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, str.: 383

nese duchovní podstatu. V Eposu o Gilgamešovi se v této vrstvě nevyskytuje žádný symbol.

10. Zvířata

K této vrstvě náleží všechna zvířata mužského pohlaví, která člověku pomáhají, inspirují, dávají mu prostor pro zažití duchovna. Podle Junga symbolizují zvířata animální okruh lidských pudů a nejčastějším zobrazením bývá had nebo vlk, tygr, lev, medvěd v závislosti na kulturním prostředí. Pták je symbolem aitherického anima. Aitherickým ztělesněním Ducha v křesťanství je pták holub. V Eposu o Gilgamešovi, však bude tento význam jiný. Enkidu se na smrtelném loži v představách proměnil v holuba. Zde je Enkidu proměněn v holuba a uvržen do podsvětí.

Hadi společně spolu s kamennými soškami zajišťují bezpečnou plavbu vodami smrti. Gilgameš sošky rozbije a hady posbírání, čím si zdánlivě zmaří přechod přes vody smrti. Gilgameš však vyrobí vor a s převozníkem Uršunábim doplují přes vody smrti do cíle, k Uta-napištimovi.

Had se objeví ještě jednou v souvislosti se studánkou s chladnou vodou, do níž Gilgameš vstupuje a koupe se v ní. Symbolika pohlavního aktu je zde zřejmá.

11. Mytická zvířata

Patří sem zvířata mužského pohlaví s mytickým charakterem. Ve starém Řecku byl symbolem anima delfin (ztělesňoval boha Apollóna). Ze Starého zákona by do této vrstvy patřil had, který mluví na Evu. Hada od studánky z Eposu o Gilgamešovi by bylo možné zařadit i do této vrstvy avšak nejde o mytickou postavu.

12. Synkreze různých zvířat

Příkladem symbolu anima v této vrstvě může být okřídlený kůň pegas nebo také jednorožec. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytují žádné symboly v této vrstvě.

13. Synkreze člověk-zvíře

Vhodným příkladem této vrstvy jsou starořecká božstva priapického charakteru, například Pán (Faun) nebo Satyr. Bytost mužského pohlaví je z části lidská a z části zvířecí. V této vrstvě se v Eposu o Gilgamešovi nevyskytuje žádný symbol.

14. Deformace těla a deformity vůbec

Symbolem anima v této vrstvě bývá zloduch, zlosyn, čaroděj, jehož vzhled je vyjádření jeho povahy. V této vrstvě je Chumbaba, hrůzně vypadající, působící zlo, pravděpodobně mužského pohlaví. Chumbabu jsem zařadila též do archetypu Matky, vrstvy 14, tedy A 2/14.

15. Mytické postavy s lidskou podobou

V této vrstvě se nachází nejvyšší počet symbolů anima. Patří sem vesměs pozitivní postavy bohů – Šamaš – bůh sluce, Ninurta – bůh boje, bůh Tešu – označený jako statečný, Sumukan – bůh zvířat, Enlil – bůh, který rozhoduje o osudu, Ea – bůh, který vše ví a zná (bůh sladkých vod a mourosti), Erra – bůh moru, Ver - bůh bouřky, totožný s Adadem – bůh mračen a bouře, Igigi – bohové nebes. Do této vrstvy patří také Gilgameš, Enkidu a Uršunábi. Uršunábi je převozníkem přes vody smrti, Gilgamešovým průvodcem při závěrečné fázi putování. Při návratu do Města Uruk se Gilgameš pyšní svým městem.

16. Mužský prapředek

V Eposu o Gilgamešovi vystupuje sedm mudrců, kteří položili, základy města Uruk. Jsou to prapředci, jež mají velice blízko k archetypu otce A 3. Mudrci odkazují k duchovní povaze anima.

17. Mužský monarcha

Tato vrstva je obsazena tehdy, přebírá-li animus následnictví na tchánově trůnu. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

18. Stařec

Výrazem pozitivního anima je podle Junga Moudrý stařec. Moudrý stařec se mohl vyvinout z otce, který již dozrál k této výsostné pozici. Důležitým prvkem je duchovno, které moudrý stařec může poskytnout. Moudrým starcem může být mistr, učitel, kterýkoliv starý muž s náležitou autoritou. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

19. Rodinný okruh

V této vrstvě jsou zařazeni mužové, kteří jsou vhodnými protějšky k animě. Může sem patřit manžel, milenec, cizinec, romantický muž, svůdce. V Eposu o Gilgamešovi se nevyskytuje žádný symbol v této vrstvě.

Self									
Vrstvy A 1		Počet	Symboly						
19	Rodič	0							
18	Prarodič	0							
17	Monarcha	0							
16	Prapředek	0							
15	Mytické postavy s lidskou podobou	1	Enkidu						
14	Deformace těla a deformity vůbec	0							
13	Synkreze člověk-zvíře	0							
12	Synkreze různých zvířat	0							
11	Mytická zvířata	0							
10	Zvířata	0							
9	Rostliny	0							
8	Kulturní artefakty a předměty	1	urucká hradba						
7	Směrování k cíli/pojímající přírodní útvary	0							
6	Výšky/hloubky	0							
5	Nebe/země	0							
4	Slunce/měsíc	0							
3	Pohybující síly/moře	0							
2	Ohně/voda	0							
1	Světlo/tema	0							

Matka									
Vrstvy A 2		Počet	Symboly						
19	Rodič	0							
18	Prarodič	0							
17	Monarcha	0							
16	Praprádek	0							
15	Mytické postavy s lidskou podobou	7	Aruru	Siduri	Ninsun	Aja	Mametu	kněží	
			Ištar						
14	Deformace těla a deformity vůbec	1	(Chumbaba)						
13	Symkreze člověk-zvíře	0							
12	Symkreze různých zvířat	0							
11	Mytická zvířata	0							
10	Zvířata	0							
9	Rostliny	3	rostlina života	ovocné plody	vinná réva				
			hradba	město Uruk	Eanna-chrást	brána	obětní nádoby	kopání studny	
8	Kulturní artefakty a předměty	8	lod	chleby					
7	Pojímaající přírodní útvary	4	zahradá	město Uruk	cedrový les	lesní obydlí			
6	Hlubiny	2	mořská hlubina	hor. hlubina					
			hlína	podsvětí	hora Nisir	hora	země hřměla	popel	
5	Země	10	země	bahno	step	jáma			
4	Měsíc	1	hvězdy						
3	Moře	2	mořské hlubiny	moře					
2	Voda	4	vody smrti	potopa	voda, země	řeka			
1	Tma	3	tma nastala	temnota	tma				

Otec					
Vrstvy A 3		Počet	Symboly		
19	Rodič	1	Lugalbanda		
18	Prarodič	0			
17	Monarcha	1	zákaz pohlavního styku		
16	Prapředek	2	Uta-napištim	Anunnakové	
15	Mytické postavy s lidskou podobou	2	Anu	Sin	
14	Deformace těla a deformity vůbec	0			
13	Synkreze člověk-zvíře	1	člověk - škorpión		
12	Synkreze různých zvířat	1	pták Anzu		
11	Mytická zvířata	1	nebeský býk		
10	Zvířata	2	divoký býk-sen	lev	
9	Rostliny	0			
8	Kulturní artefakty a předměty	1	sekery, meče z drahých kovů		
7	Směrování k cíli	0			
6	Výšky a vznašení	2	vrchol hory-obětní místo	spadlá hvězda	
5	Nebe	4	nebesa volala	mračno husté	blesk
4	Slunce	1	slunce		bouřný mrak
3	Pohybující síly	4	rozpoutané větry	jižní vítr	severní vítr
2	Oheň	1	ohně		vítr-bouře
1	Světlo	3	pohaslo světlo	blesk	světlo není

Anima

Vrstvy A 5		Počet	Symboly			
19	Rodinný okruh	0				
18	Stařena	0				
17	Ženský monarcha	0				
16	Ženský prapředek	0				
15	Mytické postavy s lidskou podobou	2	Samchat	Ištar		
14	Deformace těla a deformity vůbec	0				
13	Synkreze člověk-zvíře	0				
12	Synkreze různých zvířat	0				
11	Mytická zvířata	0				
10	Zvířata	2	vypuštěná-holubice-návrat zpět	vypuštěná-vlaštovka-návrat zpět		
9	Rostliny	0				
8	Kulturní artefakty a předměty	1	kamenné sošky			
7	Pojímající přírodní útvary/směrování k cíli	0				
6	Hloubkovýšky	0				
5	Země/nebe	0				
4	Měsíc/slunce	0				
3	Moře/pohybující síly	0				
2	Voda/ohně	1	studna s chladnou vodou			
1	Tma/světlo	0				

Animus				
Vrstvy A 6		Počet	Symboly	
19	Rodinný okruh	0		
18	Stařec	0		
17	Mušský monarcha	0		
16	Mušský prapědek	1	sedm mudrců	
			Gilgaměš	Tešub
			Enkidu	Ninurta
			Šamaš	Sumukan
			Igigi	Enlil
			Uršunábi	Erra
15	Mytické postavy s lidskou podobou	13	Chumbaba	
14	Deformace těla a deformity vůbec	1		
13	Synkreze člověk-zvíře	0		
12	Synkreze různých zvířat	0		
11	Mytická zvířata	0		
10	Zvířata	3	had	hadi
9	Rostliny	0		
			čelenka	
	8 Kulturní artefakty a předměty	1		
			cesta za věčným životem	kácení cedrů
	7 Směrování k cíli/pojiřmající přírodní útvary	5	přemožení nebes. býka	přemožení Chumb.
6	Výšky/hloubky	0		
5	Nebe/země	0		
4	Slunce/měsíc	0		
3	Pohybující síly/moře	1	chladný vítr	
2	Ohně/voda	0		
1	Světlo/tma	1		záře

Celkový přehled symbolů

		Self A1	Matka A2	Otec A3	Dítě A4	Anima A5	Animus A6
19	Rodič	0	0	1	0	0	0
18	Prarodič	0	0	0	0	0	0
17	Monarcha	0	0	1	0	0	0
16	Prapředek	0	0	2	0	0	1
15	Mytické postavy s lidskou podobou	1	7	2	0	2	13
14	Deformace těla a deformity vůbec	0	1	0	0	0	1
13	Synkreze člověk-zvíře	0	0	1	0	0	0
12	Synkreze různých zvířat	0	0	1	0	0	0
11	Mytická zvířata	0	0	1	0	0	0
10	Zvířata	0	0	2	0	2	3
9	Rostliny	0	3	0	0	0	0
8	Kulturní artefakty a předměty	1	8	1	0	1	1
7	Směrování k cíli/pojímající přírodní útvary	0	4	0	0	0	5
6	Výšky/hlubky	0	2	2	0	0	0
5	Nebe/země	0	10	4	0	0	0
4	Slunce/měsíc	0	1	1	0	0	0
3	Pohybující síly/moře	0	2	4	0	0	1
2	Oheň/voda	0	4	1	0	1	0
1	Světlo/tma	0	3	3	0	0	1
celkem		2	45	27	0	6	26

5 Interpretace

Nejvíce symbolů se v Eposu o Gilgamešovi vyskytuje v archetypu matky a to v hlubinnějších vrstvách, především ve vrstvě 5 Země a vrstvě 8 Kulturní artefakty a předměty. V hrdinských eposech je archetyp matky – Země velice důležitý. Hrdinové čerpají od matky-země sílu pro své hrdinské činy. Při zkoumání symbolů v eposu je patrná, snaha anima přemoci (na duchovní úrovni) matku. Přírodní překážky jsou téměř vždy mateřskými symboly. Nejde o to, že by byly mateřské symboly nepřátelské, avšak hrdina je jakoby sám vyhledává. Pokud chce hrdina dosáhnout svého cíle (přičemž právě dosahování cílů bývá atributem hrdiny), musí vyvinout značnou aktivitu, říká se „projít si peklem.“ Hrdina potřebuje aktivně prožitou zkušenost, která ho posune dál. Gilgameš putuje nehostinnou stepí, protože neví „co se životem.“ Z města ho vyhnal neklid, puzení a aktivně vyrazí „hledat život.“ Závěr eposu ukazuje zralé hrdinovo Self. Gilgameš spatřuje smysl života ve svých činech.

Animus se pokouší vymanit z vlivu rodičů, ukázat zvláště otci vlastní autonomii. Gilgameš jakožto představitel anima zachází se symboly otce, „staví se do otcovské role.“ Gilgameš jasně směřuje k cíli, což se ukazuje v této vrstvě pěti symboly. Jedná se o překonávání různých překážek, putování zejména nehostinnou krajinou. Touha po nesmrtelném životě znamená hledání smyslu života.

Pro dostatečně projevující se animus a následně otcovský princip je nutným předpokladem dostatečně vyjádřený mateřský princip. Hlavní úlohu tedy mají symboly mateřské A 2 a symboly anima A 6. Odehrává se zde specifický vztah matky a syna. Jedná se o matku Zemi, od které se syn snaží „odrodit.“ Hrdina má touhu přemoci matku Zemi, uniknout podsvětí, z nějž se vše rodí a také zpět navrací. Hrdina touží nalézt věčný život, pro tyto touhy překoná mnoho překážek, právě matky Země (hory, doly, soutěsky, stepi). Zdolává nezdolatelné. Mýtus hrdiny „je v první řadě sebeznanáznáním hledající touhy nevědomí, které má neutišenou a zřídka utěšitelnou touhu po světle vědomí. Ale vědomí, stále v nebezpečí, že bude svedeno svým vlastním světlem a stane se bludným světlem bez kořenů, touží po uzdravující moci přírody, po

hlubokých pramenech bytí a po bezvědomém společenství se životem nespočetných podob.“ (Jung, GW 5, §299)²⁵

Enkidu je stínové self Gilgameše a Enkidu se objevuje vždy v situaci, když Gilgameš nezvládá sexualitu z pohledu etiky (zakazuje pohlavní styk obyvatelům svého města a má vyhrazené právo na všechny ženy).

Když zemře Enkidu vyrazí Gilgameš hledat věčný život. Překonává množství překážek v podobě mateřských symbolů, až dojde ke studni (studna, chladná voda, do které se vnořil, sestoupil dolů...), která je symbolem animy a tím přichází o věčný život v podobě získané rostliny ze dna moře. Vrací se do města hrazeného, což symbolizuje Self – návrat k sobě. Navrací se do města se získaným klidem, nabytou moudrostí.

V archetypu dítěte se nevyskytuje žádný symbol. Absence symbolu dítěte přitahuje pozornost a nutí si klást otázku proč tomu tak je. V Eposu o Gilgamešovi se vyskytuje velké množství symbolů mateřských, které souvisí s animem. Animus hledá smysl života, který nakonec nalézá. *„Mýty symbolizují život a jeho smysl. Centrálním jevem života je touha a mýty zachycují energetickou transformaci touhy, ať už v nezdravém fungování psychiky v uchýlení od smyslu života v exaltaci, nebo v harmonickém uspokojení touhy, v němž se vyjevuje konečný smysl života.“²⁶*

Gilgamešova proměna a nalezený smysl života „nahrazuje“ význam symbolů archetypu Dítěte.

²⁵ Slovník analytické psychologie

²⁶ Borecký, V. : Porozumění symbolu, str.: 90

Závěr

Kladla jsem si otázku, jaký má smysl se zabývat narativními útvary mýtu. Během studia symbolů, mýtů, psychoanalytické vědy jsem dospěla k odpovědi, že toto studium rozšiřuje obzory v různých oblastech, prohlubuje porozumění nejen umělecké literatuře.

Zkoumáním symbolů se člověk posouvá do vyšší úrovně porozumění, ale je nutné brát v potaz možné zaujetí symboly až přespříliš, neboť hrozí vidění symbolů i na místě, kde se jedná o prostou výskytovou entitu.

V Eposu o Gilgamešovi se ukazují symbolizace hrdinského mýtu. Opakující se cykly proměny v lidském životě, proces individuace, při kterém se Gilgameš ocitá v nesnázích a bojuje vedou k rozšíření života a nalezení jeho smyslu.

Použitá literatura

Black, J., Green, A., Bohové, Démoni a symboly starověké Mezopotámie, Praha, Volvox Globator, 1999, ISBN 80-7207-266-8.

Borecký, V., Porozumění symbolu, Praha, Triton, 2003, ISBN 80-7254-371-7.

Cassirer, E., Filosofie symbolických forem. 2, Mytické myšlení, Praha, Oikoymenh, 1996, ISBN 80-86005-11-9 : 218.00.

Exner, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické vědy, Liberec, Bor, 2009, ISBN 978-80-86-807-46-1.

Frye, N., Anatomie kritiky, Brno, Host, 2003, ISBN 80-7294-078-3.

Hartl, P., Psychologický slovník, Praha, Portál, 2000, ISBN 80-7178-303-x.

Kratochvíl, Z., Mýtus, filosofie, věda: (Filosofie mezi Homérem a Descartem), Praha, Hrnčířství a nakladatelství, 1996, ISBN 80-7111-021-3: 144.00.

Müller, L., Slovník analytické psychologie, Praha, Portál, 2006, ISBN 80-7178-863-5.

Rezek, P., Mýtus, epos a logos, Praha, Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1991, ISBN 80-85241-07-2 : 28.00.

Zamarovský, V., Gilgameš; Albatros, 1983.

Epos o Gilgamešovi, přeložil: Matouš, L., Praha, Mladá Fronta, 1997, ISBN 80-204-0281-0.